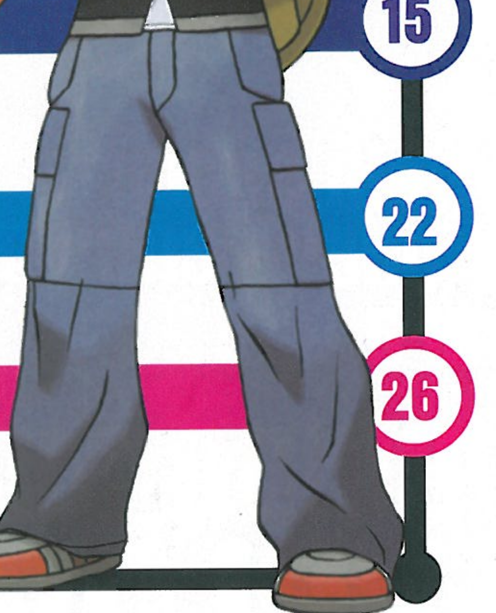


TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON
¡Gratis!
Guía de juego
5ª ENTREGA
POKéMON PLATINO
REVISTA
POKéMON
TM
los expertos de
Nintendo
Acción
¡¡Todo sobre
la nueva entrega
para DS!!
MUNDO MISTERIOSO
EXPLORADORES
DEL CIELO
Suplemento de Nintendo Acción nº 204




# PokémON





## QUIÉNES HACEMOS LA REVISTA POKéMON


■ **Director** Juan Carlos García Díaz •**Director de Arte** Abel Vaquero •**Redacción** Rubén Guzmán
•**Maquetación** Augusto Varela (Jefe de Maquetación), Patricia Barcenilla •**Secretarias de Redacción** Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones •**Colaboradores** Jorge Puyol Cavero
■ **Edita:** AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.
•**Directora General** Mamen Perera •**Director de Publicaciones Videojuegos** Amalio Gómez •**Sub. Gral. Económico-Financiero** José Aristondo •**Director de Producción** Julio Iglesias
•**Directora Distribución y Suscripciones** Virginia Cabezón •**Director de Sistemas** Javier del Val •**Directora de Márketing** Belén Fernández
■ **DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD** •**Director Comercial** José E. Colino •**Jefe de Servicios Comerciales** Jessica Jaime •**Directora de Ventas** Mayte Contreras
•**Directora de Publicidad** Mónica Marín •**Publicidad** Tatiana Sigüenza, Noemí Rodríguez •**Coordinación de Publicidad** Mónica Saldaña Tel. 902 111 315. Fax 902 118 632
■ **REDACCIÓN** C/ Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid ■ **Suscripciones** Tel. 902 540 777 Fax 902 540 111 ■ **Distribución** Dispaña. Avda. Llano Castellano, 43 2ª planta 28043 Madrid Tel. 914 179 530 ■ **Transporte** BOYACA. •Tel. 917 478 800 ■ **Imprime** RUAN. Avda. Industria, 33 28100 Alcobendas (Madrid)
■ **Depósito Legal** M-25632-2005 ■

## ¡HASTA EL 8 DE NOVIEMBRE!

# Consigue la carta de Oak y hazte con...

**Shaymin, el Pokémon 492, está por fin disponible para Platino. ¡Te contamos cómo hacerte con él!**

**SHAYMIN** La primera vez aparece en su Forma Tierra y a nivel 30

Por fin podrás hacerte con el genial Pokémon que cambia de forma, Shaymin, uno de los más buscados en las últimas ediciones. Tuviste la oportunidad de capturarlo en el evento de Perla y Diamante, pero por si se te escapó, aquí te dejamos estas instrucciones para que no vuelva a pasarte. Y recuerda que sólo tienes de tiempo hasta el 8 de noviembre...

### Sigue estas instrucciones

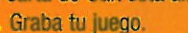
La clave para hacerte con Shaymin pasa por recibir la Carta de Oak a través de la conexión Wi-Fi. En este cuadro de la derecha te contamos cómo hacerlo paso a paso. Tanto conseguir la imprescindible carta, como capturar al Pokémon.

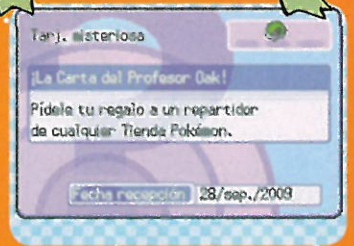
La primera vez que aparezca Shaymin será en su Forma Tierra (0,2m/2,1kg; habilidad: Cural Natural) a nivel 30, pero podemos lograr que cambie a su increíble Forma Cielo (0,4m/5,2Kg; habilidad: Dicha) cuando consigas el objeto especial en Pueblo Aromaflor.

No adelantemos acontecimientos. Todo lo que tienes que hacer está justo a continuación. Date prisa, queda poco tiempo.

### CÓMO CONSEGUIR LA CARTA DE OAK

1. Habla con el productor de televisión en la tercera planta de Jubileo TV en Ciudad Jubileo.
2. Responde a sus preguntas de esta forma. Opinión sobre la programación: TODOS FELICES. Comentarios sobre la televisión: CONEXIÓN Wi-Fi DE NINTENDO.
3. Guarda la partida y reinicia tu consola.
4. Debe aparecer la opción REGALO MISTERIOSO. Selecciónalo.
5. A continuación selecciona RECIBIR REGALO.
6. Elige REC. DE CWF NINTENDO y después SÍ.
7. Dirígete a cualquier tienda Pokémon y habla con el repartidor vestido de verde, delante del mostrador. Él te entregará la carta de Oak.
8. Comprueba tu bolsillo de objetos clave, verás que la carta de Oak está allí.
9. Graba tu juego.









### CÓMO CAPTURAR A SHAYMIN

1. Asegúrate de que tienes la carta OAK y la Pokédex Nacional activada.
2. Ve a la Liga Pokémon, baja la cascada y entra en la Calle Victoria.
3. Ve a la zona que se desbloquea al pasarse la Liga y llega a la Ruta 224. Ve hasta el fondo noreste de la Ruta, hasta donde se encuentra una roca blanca.
4. Allí verás al Profesor Oak. Te pedirá que le pongas nombre a la roca. Entonces aparecerá una nueva senda hacia el norte: la Vía Costera. Síguela y llegarás al Paraíso Floral, donde hay un Shaymin al nivel 30.
5. Llévalo a Pueblo Aromaflor y una chica te dará la Gracídea, con la que podrás transformarle a su Forma Cielo. Recuerda: esto sólo sucede de día, cuando se haga de noche o sea congelado, revertirá a su Forma Tierra. ¡Y tú serás testigo de ello!

¡Un SHAYMIN salvaje!

Pokémon Mundo misterioso
Exploradores del Cielo

- Nintendo DS/DSi
- Nintendo/Chunsoft
- 20 de noviembre

ESTE OTOÑO, VOLVERÁS A CONVERTIRTE EN UN POKéMON...

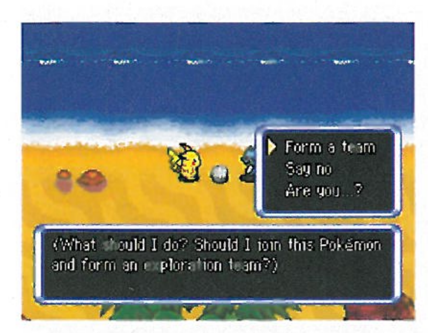
# ¡Exploradores del Cielo!

**Mundo Misterioso, la serie que ha vendido más de 10 millones de juegos a lo largo y ancho del globo, regresa con un nuevo y espectacular capítulo para tu Nintendo DS.**

## Si ya has jugado con Mundo Misterioso Exploradores del Tiempo/Oscuridad...

Vas a disfrutar con estas novedades:

- **5 NUEVOS POKÉMON SE AÑADEN A LOS INICIALES (TOTAL 19):** Vulpix, Eevee, Shinx, Riolu y Phanpy. Después, podrás elegir a tu compañero de entre una lista de 21 Pokémon disponibles.
- **PODRÁS PARTICIPAR EN NUEVAS MISIONES ESPECIALES** protagonizadas por Bidoof, Igglybuff, Sunflora, el Equipo Carisma y Grovyle... junto a Dusknoir.
- **VISITARÁS Y APROVECHARÁS LOS NUEVOS LUGARES:** en el Café Spinda fabricarás bebidas y jugarás a la lotería; en el bazar Pokémon, podrás recuperarte y conseguir ciertos objetos.
- **ALUCINARÁS CON LAS SORPRESAS QUE TE ESPERAN:** ¡¡aparecerá Arceus en la Torre del Destino!! Y Giratina en su forma Origen, y Shaymin en su forma Tierra...




*Al principio sólo contaremos con un compañero en el equipo, pero después se unirán muchos más...*




*El juego avanza por turnos. Primero vas tú, luego tus compañeros y por último los enemigos.*




*En uno de los episodios especiales sabremos qué sucede con Grovyle tras regresar al futuro.*



*El café de Spinda es una de las nuevas localizaciones de la Aldea. Wobbufet y Wynaut comparten el local, aunque se encargarán de otros asuntos...*




*El encuentro con Armaldo sería decisivo para que Igglybuff se convirtiera en un talentoso explorador capaz de cumplir las misiones más peligrosas.*

## El mundo corre peligro, y tú deberás salvarlo, convertido en Pokémon

En una **nueva aventura de exploración y descubrimiento**, nuestros colegas Pokémon tendrán ocasión de salvar al mundo de una destrucción segura. Un momento, ¿nuestros colegas Pokémon? ¡Pues sí, porque en Mundo Misterioso TÚ eres un Pokémon más! Lo has vivido en la primera edición (Equipo Azul y Rojo) y en la segunda (Tiempo/Oscuridad), y te ha encantado (es un superventas mundial), así que prepárate para una ración de lo mismo. Pero con novedades, claro, sorpresas superatractivas para los expertos, y una nueva apuesta por la comunicación Wi-Fi, que incluye la posibilidad de transferir ítems desde otras ediciones, o incluso descargarse una demo del juego en otras DS.

### ¡21 Pokémon para elegir!

Vamos con lo primero, las novedades. La primera es que tendrás **5 nuevos Pokémon** para elegir de inicio. Después de hacer el correspondiente test, serás uno de los 21 Pokémon elegidos esta vez. Junto a un compañero, deberéis ir resolviendo diferentes misiones que irán desvelando detalles del argumento y explicando por qué el mundo corre, una vez más, serio peligro.

## ¡Sorpresa... minijuegos!

Habrá dos minijuegos en esta aventura, creados para los entrenadores experimentados. Aquí tienes suficientes detalles para aceptar su desafío.

- **Día de Guardia**: Deberás reconocer las huellas de los Pokémon que quieran entrar en el Pokégremio, y decírselo a Loudred. Te darán puntos según el tiempo que emplees y el número de errores.
- **La Cima de los Cielos**: Junto a Pueblo Shaymin, es el equivalente al Monte Batalla de Pokémon Colosseum y XD. Si cumples los objetivos, Shaymin se unirá a tu equipo. Atento, en cualquier punto del recorrido puedes conseguir el Regalo de los Cielos.



El Bazar Pokémon aparecerá en algunas ocasiones mientras exploras la mazmorra. Dentro, podrás conseguir cosas extraordinarias...

Transfiere un ítem desde Exploradores del Tiempo/Espacio y lo recibirás potenciado en el Expl. del Cielo.

Puede que sea la primera vez que le hincas el diente a un 'Mundo Misterioso'; si es así te dejarás llevar por sus **laberínticas mazmorras -generadas aleatoriamente-, los intensos combates** por turnos y un argumento que invita a seguir y seguir. Total, que te enrollará enseguida. Pero si eres un experto en la saga, disfrutarás igual o más este recorrido. La "culpa" es sobre todo de los **episodios especiales** que se han añadido, historias que corren paralelas a la acción del juego y en las que se "resuelven" hechos y se cuentan secretos que quedaron pendientes en las entregas anteriores. Habrá **5 misiones especiales**, y los implicados serán Bidoof, Igglybuff, Sunflora, el Equipo Carisma y Grovyle.

Ya que estamos **desvelando secretos**, tenemos uno gordo: al acabar el juego (no sigáis leyendo si no queréis saberlo todo), accederéis a misiones extra, como la del Pueblo Shaymin y la Cima de los Cielos, donde descubriréis un lugar habitado por numerosos Shaymin forma Tierra. Y hasta aquí podemos contar…

## ¡Es genial conectarte!

*¿Qué cosas puedes hacer con la conexión Wi-Fi en este juego? Aquí van unas cuantas ideas para que le saques partido.*

- ***Intercambiar objetos con amigos** y entre las diferentes versiones (prueba a conectar Exploradores del Tiempo/Espacio).*
- ***Acceder a misiones especiales** (como las de Celebi o Mewtwo) o rescatar a amigos en problemas (y evitarles la ruina).*
- ***Tus amigos podrán descargarse una demo del juego desde tu edición.** Contiene una zona misteriosa con algunos Pokémon para experimentar un poquito.*




## ¿Un café, Spinda?

El **Pokégremio** también se renueva. Si te das un paseo por este "centro de operaciones",




*No hay una mazmorra "base" en el juego; cada vez que entres en una, no sólo variará el mapeado, también la situación de enemigos y objetos.*

descubrirás al menos un par de sitios que merece la pena visitar. Uno de ellos es el **café regido por Spinda**, un gran local que comparte con Wobbuffet y Wynaut, donde podrás fabricar bebidas, reciclar objetos o acceder a zonas inexploradas. El otro es el -secreto- **Bazar Pokémon**, donde recuperarás tu salud y conseguirás determinados objetos.

Por último, tu **conexión Wi-Fi** va a echar chispas cuando conectes el juego. Se abren todo tipo de opciones de **intercambio, descarga y comunicación**. Podrás intercambiar objetos con amigos que tengan otras ediciones, rescatarles cuando estén en peligro (y así no perderán ítems ni dinero) o incluso descargar una demo en otras DS.

## Ya en EEUU y Japón

El mundo vuelve a estar en tus manos. Los jugones de Estados Unidos y Japón ya están en ello, los europeos lo tendremos disponible a partir del 20 de noviembre. No dejes que los Engranajes del Tiempo desaparezcan y únete a la aventura más épica de todos los tiempos. ¡¡Los 490 Pokémon te lo agradecerán!!

# QUIÉN ES QUIÉN... EN ESTE JUEGO

## El Gremio

◀ **DUGTRIO:** Actualiza los dos tablones de anuncios. Indican las misiones disponibles, quién las pide, la zona de búsqueda y la dificultad.



▲ **CORPHISH:** Un aventurero muy tímido y tranquilo, que sirve de gran apoyo para Loudred y Sunflora. Se apunta a todo tipo de misiones.

▶ **CHIMECHO:** Te permitirá reclutar nuevos miembros que te ayuden a explorar. Recuerda que la posibilidad de reclutar a un nuevo Pokémon depende de varios factores: el nivel del líder, el tipo de Pokémon vencido...



◀ **CHATOT:** El lugarteniente del Gremio Pokémon. Su sabiduría te será útil en más de una ocasión, y es capaz de sacar valentía de su nerviosismo.

▲ **DIGLETT:** Vela por la seguridad del Gremio. Se encuentra siempre en su posición de vigía, y lleva el minijuego de guardia.

## Aldea Tesoro



▲ **CHANSEY:** Cuida de los Huevos Pokémon en la guardería. Los Huevos son la recompensa de determinadas misiones.



**KANGASKHAN:** En su consigna puedes guardar objetos, pero como el espacio limitado, mejor sólo deposita los más raros o útiles.



◀ **ELECTIVIRE:** El Pokémon de los enlaces, te permite vincular dos movimientos para usarlos juntos en un mismo turno.

◀ **XATU:** Por 150P, abre los cofres que encuentres en la aventura y te explica para qué sirve cada objeto que haya dentro.

▶ **MAROWAK:** Lo suyo es el dojo de entrenamiento. Incluye numerosas zonas de entrenamiento, especializadas en Pokémon de un tipo.

◀ **DUSKULL:** En su banco podrás guardar tu dinero; así no lo perderás si te debilitan en alguna misión. Procura llevar siempre el dinero justo.

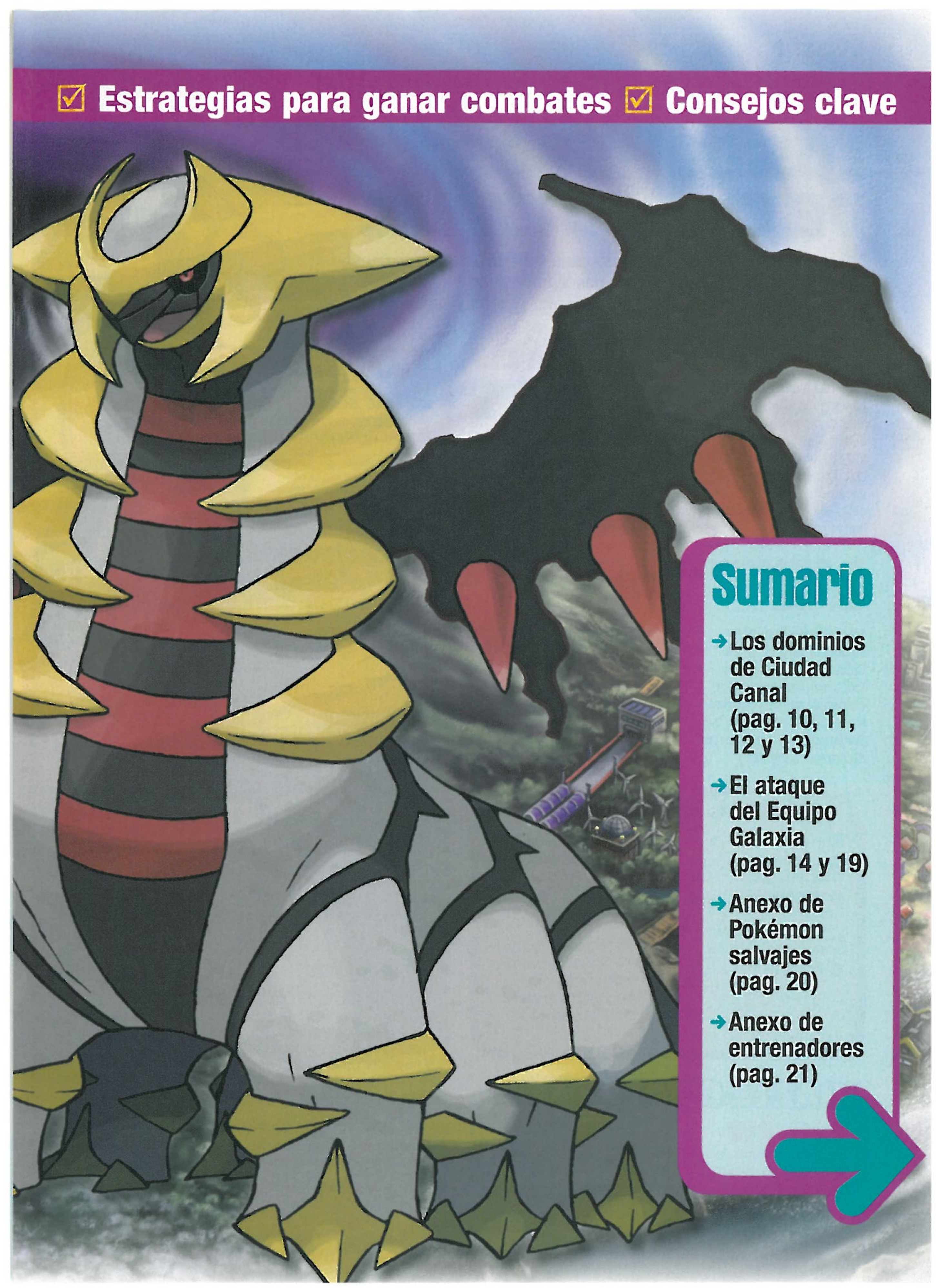
▲ **KECLEON:** El verde vende objetos útiles para la aventura; el morado, se encarga de los objetos interesantes para los Pokémon.

☑ Guía Paso a paso ☑ Consigue todos los objetos




# Guía de expertos POKéMON PLATINO

En esta nueva entrega de nuestra guía para entrenadores nos adentraremos en las distintas islas que rodean Sinnoh antes de dirigirnos a las heladas rutas del norte. De camino nos esperan dos Gimnasios, así como varios enfrentamientos con el Equipo Galaxia.


☑ Estrategias para ganar combates ☑ Consejos clave
Sumario
→ Los dominios de Ciudad Canal (pag. 10, 11, 12 y 13)
→ El ataque del Equipo Galaxia (pag. 14 y 19)
→ Anexo de Pokémon salvajes (pag. 20)
→ Anexo de entrenadores (pag. 21)

# LOS DOMINIOS DE CIUDAD CANAL

**Ahora que puedes usar la MO Surf, debes dirigirte a Ciudad Canal, enclave marinero por excelencia desde cuyo puerto partirán tus próximas aventuras. Allí te espera el Líder Acerón y su Medalla Mina.**



## 1. NAVEGANDO POR RUTA 218

Enséñale a uno de tus Pokémon la MO Surf que acabas de conseguir para poder cruzar la Ruta 218. Se trata de una ruta muy corta con sólo 4 entrenadores y unos pocos objetos. No te dejes el Carameloraro que hay al noreste.



## 2. BIENVENIDO A CIUDAD CANAL

Tras la breve Ruta 218 llegas por fin a la alegre Ciudad Canal. Habla con todos los personajes para conseguir muchos objetos. No te olvides de curar a tus Pokémon en el Centro antes de cruzar el puente.




## OBJETOS

### Ruta 218

- **BAYAS:** Hay Bayas Safre, Caquic, Higog y Pinia al oeste.
- **HIPERPOCIÓN:** Junto a los Pescadores.
- **CARAMELORARO:** Al extremo noreste de la ruta.
- **PRECISIÓN X:** En el muelle.

### Ciudad Canal

- **MT 48 (INTERCAMBIO):** Te la regala una chica en una casa del sureste de la ciudad.
- **PERLA GRANDE:** Escondida al suroeste del muelle.
- **MT 89 (IDA Y VUELTA):** Usa Surf junto al marinero del puerto hacia el sur.
- **MT 91 (FOCO RESPL):** Regalo del Líder Acerón por derrotarle.

## ¡HAZTE CON TODOS!

### Ruta 218

Los Pokémon que más destacan en esta zona son Chatot y Mr. Mime. Los Pokémon que encuentras rondan el nivel 30.

## ENTRENADORES

### Ruta 218

En esta ruta hay dos pescadores a los que les gustan Gyarados y Remoraid. También hay un Marinero y un Guitarrista.

## CONSEJOS

### Actualización de la PokéDex

Al salir de Ruta 218, un ayudante del Profesor Serbal te toma prestada la PokéDex para activar una nueva función: un visor de distintas formas de las especies de Pokémon. Pueden ser dos casos distintos:

**1.Machos y hembras:** Algunas especies de Pokémon difieren en según sean macho o hembra. Estas diferencias pueden ser tan evidentes como la que puedes ver de Hippowdon, o tan insignificantes que sin esta función no podrías darte cuenta.




**2.Formas Pokémon:** Algunas especies reaccionan de manera distinta al ambiente u objetos que les rodean para adaptar distintas formas. Se trata de Pokémon como Unown, Deoxys, Shellos, Gastrodon, Burmy, Wormadam, Rotom, Shaymin o Giratina.




### El Quita-movimientos

En una de las casas del este de la ciudad reside el Quita-movimientos. Este personaje te permite hacer que cualquier Pokémon de tu equipo olvide cualquier ataque que conozca, incluyendo aquéllos que normalmente no puede olvidar por tratarse de una MO.

→ Los Pokémon sólo pueden olvidar un movimiento MO si al menos otro de tus Pokémon del juego conoce ese movimiento.

### Tienda Pokémon

Los objetos exclusivos que venden en esta Tienda son la Carta Aérea, la Veloz Ball, la Turno Ball y la Acopio Ball

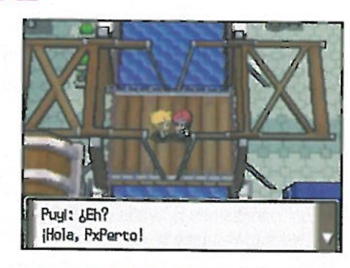




## Centro Pokémon

El Guitarrista Arturo viene a dar un concierto y una batalla todos los lunes y martes con su Kricketune.

## 3. BATALLA CON EL RIVAL EN EL PUENTE







Justo al pasar por el puente te cruzas con el Rival. Éste no espera un segundo a retarte a una batalla y así probar tu nivel. El Rival ha mejorado mucho desde la última batalla en Ciudad Pradera, y todos sus Pokémon han evolucionado. Así, ahora cuenta con un Staraptor, un Heracross, un Floatzel, Roserade o Rapidash (dos de estos tres según tu starter, mira el cuadro) y finalmente Torterra, Infernape o Empoleon. Los ataques de tipo Volador, Eléctrico y Tierra te ayudarán.

| LOS POKéMON DEL EQUIPO RIVAL | | |
|---|---|---|
| SI ESCOGISTE A TURTWIG | SI ESCOGISTE A CHIMCHAR | SI ESCOGISTE A PIPLUP |
| Staraptor de nivel 36 | Staraptor de nivel 36 | Staraptor de nivel 36 |
| Heracross de nivel 37 | Heracross de nivel 37 | Heracross de nivel 37 |
| Floatzel de nivel 35 | Rapidash de nivel 35 | Floatzel de nivel 35 |
| Roserade de nivel 35 | Roserade de nivel 35 | Rapidash de nivel 35 |
| Infernape de nivel 38 | Empoleon de nivel 38 | Torterra de nivel 38 |

## 4. ¡RUMBO A ISLA HIERRO!




Antes de desafiar al Líder de Gimnasio, lo más prudente es entrenarse antes a conciencia. Para ello te recomiendo que visites la Isla Hierro. Para llegar a ella debes tomar el barco en el puerto. Este barco también llega a otras islas...

TOP SECRET

## La Isla de los Sueños y la Isla de las Pesadillas

Desde el puerto de Ciudad Canal el barco también puede zarpar hacia dos islas secretas: Isla Plenilunio e Isla Lunanueva. Ambas islas están íntimamente relacionadas entre sí por los Pokémon que habitan en ella: los legendarios Cresselia y Darkrai.

**1.Isla Plenilunio:** Vuelve a la casa del Marinero Ruperto, junto al muelle del barco, una vez tengas la PokéDex Nacional. Parece que su hijo se ha puesto enfermo, y te pide que vayas a conseguir la Pluma Lunar en Isla Lunanueva. En la isla verás a Cresselia, que desaparecerá en un instante. En el lugar que estaba se deja la Pluma Lunar con la que curar al niño.

**2.Isla Lunanueva:** Durante este verano Nintendo ha estado repartiendo el objeto Carné Socio a través del Regalo Misterioso en la CWF de Nintendo. Tras recogerlo de una Tienda Pokémon podrás acceder a la misteriosa Taberna Bahía al noreste de la ciudad (debes tener la PokéDex Nacional y haber ahuyentado a Cresselia). Parece que tenías una reserva desde tiempos remotos... Esa noche tienes una pesadilla en la que viajas a la Isla Lunanueva, donde luchas contra un Darkrai de nivel 50. Tras la batalla despiertas sobresaltado... pero Darkrai está en tu equipo...







➔ Ambas islas están íntimamente relacionadas. Cresselia se había visto obligado a residir en la Isla Plenilunio para que su influjo contrarrestase los efectos nocivos de las pesadillas provocadas por Darkrai. Ambos Pokémon se contrarrestan, y por eso cuando ahuyentas a Cresselia las pesadillas empiezan a atenazar Ciudad Canal...

CONSEJOS

## Pokémon merodeadores



A Cresselia, igual que a Mesprit, Articuno, Zapdos y Moltres, le gusta mucho moverse por Sinnoh sin permanecer en una ruta continuamente.

Podrás encontrarlo levitando libremente por la isla central de la región de Sinnoh al nivel 50. Cresselia saldrá en cualquier ruta al azar, y según pases a otra ruta el Pokémon avanzará a su vez a otra ruta próxima. Sin embargo, en algunos casos, y siempre si vuelas o te teletransportas, Cresselia dará un salto y aparecerá en otra ruta totalmente distinta.

## 5. CONOCE A QUINOA

La Isla Hierro es una antigua mina abandonada que usan los mejores entrenadores para ejercitarse. En la entrada te encuentras a Quinoa: Te regala la MO 04, que contiene el movimiento Fuerza para poder mover grandes rocas.




## 6. ENTRENAMIENTO EN ISLA HIERRO

En la mina de Isla Hierro te esperan un montón de entrenadores y de Pokémon de tipo Roca y Acero. Se trata de un lugar perfecto para entrenar, pero las cosas mejoran cuando alcanzas a Quinoa en las profundidades. Y es que Quinoa quiere formar equipo contigo para atravesar la zona más difícil y conflictiva de la mina y poder encargarte de unos Reclutas Galaxia que andan molestando. Si le ayudas, a cambio te entregará un Huevo de Riolu (necesitas un espacio en el equipo).







## OBJETOS

### Isla Hierro

- **PROTECTOR:** En el Piso B1 Izquierda.
- **P.AMARILLA:** En B1 Izquierda.
- **CUERDA HUIDA:** En B1 Derecha, al oeste.
- **MÁX. REPEL:** En B1 Derecha, al este.
- **REVIVIR:** En B1 Derecha, junto al ascensor.
- **ELIXIR:** En B2 Derecha, al noreste.
- **MT 23 (COLA FÉRREA):** En B2 Derecha al suroeste.
- **OCASO BALL:** En B2 Izquierda, al noroeste.
- **IMÁN:** En B2 Izquierda, al oeste.
- **ULTRABALL:** En B2 Izquierda, al este.
- **PARTE ROJA:** En B2 Izquierda, al centro.
- **MÁX. POCIÓN:** En B2 Izquierda, al oeste.
- **TABLA ACERO:** En B2 Izquierda, en el cráter. Está escondida.
- **MÁS PS:** En B2 Izquierda, junto al ascensor.
- **PIEDRA DÍA:** En B3, cerca de la salida.
- **REV.METÁLICO:** En B3, en una cueva pequeña.
- **PEPITA:** Escondida en ese cuarto.

## ¡HAZTE CON TODOS!

### Isla Hierro

En la Isla Hierro te verás las caras con muchos Geodude y Onix. Cuanto más avances, más fuertes serán, y podrán salirte al paso incluso Graveler o Steelix.



## ENTRENADORES

### Isla Hierro

La Isla Hierro cuenta con 12 entrenadores, además de los dos Reclutas Galaxia. La mayoría los enfrentarás por parejas con la ayuda de Quinoa, y será fácil derrotarles mientras ganas mucha experiencia.



## CONSEJOS

### Ruinas de Hierro

Si llevas contigo al Regigigas promocional que se repartió este verano, la cueva pequeña del final mostrará unas luces. Písalas y habla con la estatua para que salga Registeel al nivel 30.



### La ayuda de Quinoa

Quinoa te ayudará en las batallas con su ambivalente Lucario de nivel 34, que conoce Garra Metal, Palmeo, Ataque Óseo y Ataque Rápido. Además, tras cada batalla Quinoa recuperará totalmente los PS, PP y estados de tu equipo Pokémon.



### Código Zahorí en Isla Hierro

En la mina de Isla Hierro hay un montón de objetos, pero si usas el Zahorí del Poké-Reloj encontrarás aun más. Entre ellos la Tabla Acero o una Pepita, así como hasta cinco Tr. Estrella por toda la cueva.

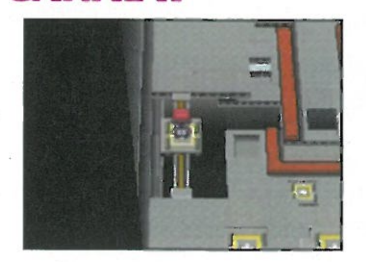
## 7. GIMNASIO CANAL I

El puzzle de este Gimnasio consiste en ir descubriendo el camino correcto en un laberinto de ascensores y plataformas. Tras derrotar al Karateka, ve a la derecha y lucha con el Obrero. Luego toma el ascensor de la derecha.



## 8. GIMNASIO CANAL II

Ahora ve al sur y baja con el ascensor. Tras el Entre.Guay coge el ascensor para subir un piso y luego la plataforma para ir a la izquierda. Coge de nuevo el ascensor hacia arriba y por fin la otra plataforma al norte.

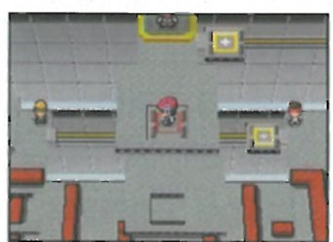


| LOS POKéMON DEL LÍDER ACERÓN | | |
|---|---|---|
| MAGNETON | STEELIX | BASTIODON |
| NV. 37 | Nv. 36 | Nv. 39 |
| Rayo | Terremoto | Repr. Metal |
| Tri-Ataque | Colm. Hielo | Roca Afilada |
| Foco Respl | Foco Respl | Mofa |
| Eco Metálico | Torm. Arena | Def. Férrea |
| Hab: Robustez | Hab: Robustez | Hab: Robustez |

## 9. GIMNASIO CANAL III

Sigue al norte del todo y derrota al Obrero para poder tomar la plataforma hacia la derecha. Tras derrotar al Karateka, toma el camino hacia abajo y usa las plataformas para poder ir hacia el norte. Ahora un ascensor te llevará abajo, donde te espera una Entre. guay. Ya sólo te queda tomar el ascensor hacia abajo, moverte hacia el oeste y subirte al ascensor de color rojo: éste te llevará directamente al Líder Acerón para luchar por hacerte con la Medalla Mina.





## 10. BATALLA CONTRA EL LÍDER ACERÓN

Acerón tiene un Magneton de nivel 37, un Steelix de nivel 38 y un Bastiodon de nivel 41. Contra Magneton puedes usar un ataque de tipo Tierra o de tipo Fuego. Si capturaste un Steelix o tienes a Infernape, será fácil. Lo mismo puede decirse de Steelix, aunque si tienes algún Pokémon de Agua, derríbalo con un buen Surf. Bastiodon es el Pokémon más resistente del equipo, pero aún así es débil al tipo Tierra y tampoco es capaz de provocar grandes daños.







### CONSEJOS

#### Demuestra tu Fuerza

La Medalla Mina te permite utilizar Fuerza fuera del combate. La MO Fuerza te la acaba de regalar Quinoa en Isla Hierro. Además, los Pokémon intercambiados te obedecen hasta el nivel 70, y Acerón te regala la MT 91 (Foco Respl).

### ENTRENADORES

#### Gimnasio Canal

En el Gimnasio practican 7 entrenadores muy aficionados al tipo Acero. Usan un montón de Magnemite, Steelix y Bronzor torno al nivel 37.

# EL ATAQUE DEL EQUIPO GALAXIA

**Serbal te pide investigar a los Pokémon espejismo en los tres lagos de Sinnoh. Se trata de un plan que parece agradable, hasta que un terremoto desvela que el Equipo Galaxia tiene unos planes demasiado parecidos...**

## 1. EL TERREMOTO DE SINNOH

El Rival te espera a la salida del Gimnasio. Parece que el Profesor Serbal tiene algo importante que deciros en la Biblioteca Canal. Rodeados de libros, Serbal os cuenta que quiere desvelar el secreto de los Pokémon Legendarios, y para ello necesita que cada uno de vosotros (Maya, el Rival y tú) vaya a uno de los tres lagos de Sinnoh donde se supone vive un Pokémon espejismo. Justo entonces se oye un enorme estruendo y la Tierra tiembla... la televisión dice que ha sido un terremoto.






## 2. RUMBO AL LAGO VALOR

Ya fuera de la biblioteca, Serbal te vuelve a pedir que vayas al Lago Valor. Para ello lo mejor es que uses Vuelo hasta Ciudad Rocavelo y atravieses la Ruta 214 al sur hasta llegar a Orilla Valor. Los cámaras han desaparecido y la entrada está abierta.




## ¡HAZTE CON TODOS!

### Lago Valor

En el Lago Valor hay una zona de hierba a la que se puede acceder con Surf una vez que el lago recupere su agua. Salen Psyduck, Golduck, Staravia y Bibarel.

### Lago Veraz

En el Lago Veraz salen Starly y Bidoof a un nivel muy bajo.

## OBJETOS

### Lago Valor

- **MÁS PS:** Escondido junto al montón de Magikarp agonizantes.
- **MT 25 (TRUENO):** Cuando el lago recupere el nivel normal de agua, usa Surf al sureste.

### Lago Veraz

- **MT 38 (LLAMARADA):** Usa Surf al suroeste del lago para encontrarla en la hierba.

## ENTRENADORES

### Lago Valor

El lago está vigilado por tres Reclutas Galaxia con sus típicos Pokémon de tipo Veneno y Siniestro.

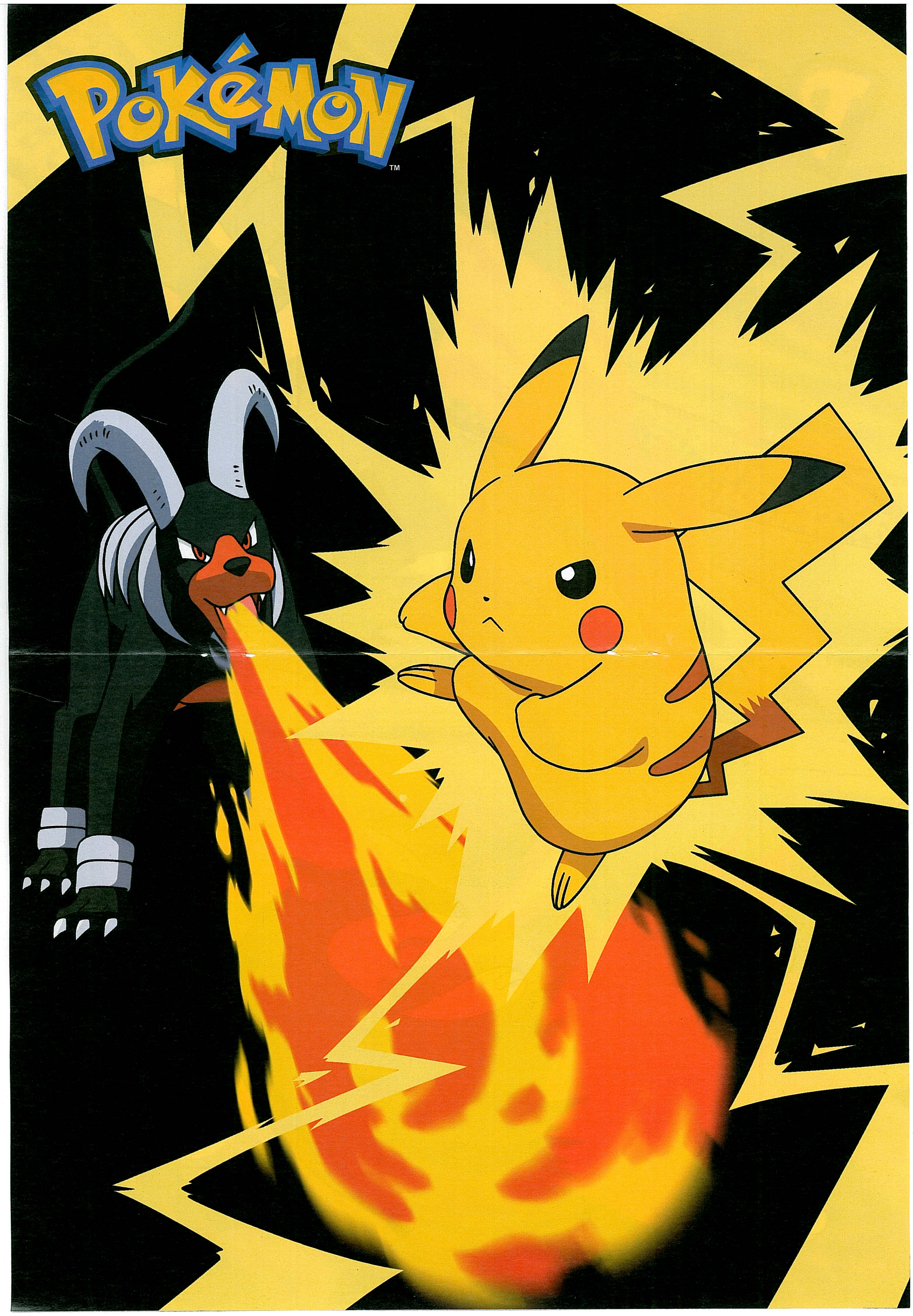
### Lago Veraz

El lago está vigilado por cuatro Reclutas Galaxia, también con Pokémon de tipo Veneno y Siniestro. Serán batallas 2vs2.



| LOS POKéMON DEL COMANDANTE SATURNO | | |
|---|---|---|
| GOLBAT | BRONZOR | TOXICROAK |
| NV. 38 | Nv. 38 | Nv. 40 |
| Aire Afilado | Giro Bola | Desquite |
| Mordisco | Tumba Rocas | Bomba Fango |
| Tóxico | Bola Sombra | Finta |
| Supersónico | Def. Férrea | Puya Nociva |
| Hab: Foco Interno | Hab: Levitación | Hab: Anticipación |


Pokémon™


Pokémon
TM

## 3. SATURNO EN LAGO VALOR

El Lago Valor no se parece mucho al Lago Veraz. Parece que el terremoto ha secado el lago y los pobres Magikarp agonizan. El Equipo Galaxia vigila la zona, ¿qué está tramando? Por si acaso te abres camino derrotando a los diversos Reclutas que hacen guardia hasta llegar a la cueva central del lago. Se supone que aquí reside el legendario Azelf, pero a quien te encuentras es al Comandante Saturno. Saturno usa a Golbat, Bronzor y Toxicroak, pero no debería ser mucho problema.







| LOS POKéMON DEL COMANDANTE VENUS | | |
|---|---|---|
| GOLBAT | BRONZOR | PURUGLY |
| NV. 38 | Nv. 38 | Nv. 40 |
| Aire Afilado | Giro Bola | Sorpresa |
| Mordisco | Rayo Confuso | Cuchillada |
| Tóxico | Paranormal | Finta |
| Supersónico | Def. Férrea | Hipnosis |
| Hab: Foco Interno | Hab: Levitación | Hab: Sebo |

### CONSEJOS

### Pokémon espejismo: Azelf

Una vez superes Columna Lanza, Azelf aparecerá en la cueva del Lago Valor al nivel 50.





## 4. VENUS EN LAGO VERAZ

Maya y Serbal se habían dirigido al Lago Veraz, así que decides ir a echarles una mano. Llegas justo a tiempo: El Equipo Galaxia también ha llegado a este lago y Maya está intentando derrotar a su comandante, Venus. no sin apuros. Tras derrotar a los diferentes Reclutas que vigilan la zona en batallas dobles, llegas a donde están ambas. Venus te planta batalla con un equipo casi idéntico al de Saturno, usando a Purugly en vez de a Toxicroak y con un Bronzor algo distinto. Vamos por ellos.







### CONSEJOS

### Pokémon espejismo: Mesprit

Una vez superes Columna Lanza, Mesprit aparecerá en la cueva del Lago Veraz al nivel 50. Al contrario que Azelf, Mesprit saldrá huyendo nada más verte y empezará a merodear por todo Sinnoh. Mira el cuadro sobre Cresselia en la página 11 para más detalles.

# ¡HAZTE CON TODOS!

**Como cada mes, encontraréis en esta sección todos los Pokémon que podéis capturar durante los capítulos que os hemos detallado en las páginas de la guía. ¡¡Que no se os escape ni uno!!**

## Ruta 218

### MR. MIME
- **Niveles:** 29 a 31
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 122
- **Probabilidad:** 25% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +2 SP Defensa

### WINGULL
- **Niveles:** -
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 278
- **Probabilidad:** -
- **Esfuerzo:** +1 Velocidad

### FLOATZEL
- **Niveles:** 29 a 31
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 419
- **Probabilidad:** 30% alba y día, 40% noche
- **Esfuerzo:** +2 Velocidad

### SHELLOS
- **Niveles:** -
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 422
- **Probabilidad:** -
- **Esfuerzo:** +1 PS

### GASTRODON
- **Niveles:** 28 a 30
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 423
- **Probabilidad:** 25% alba y día, 35% noche
- **Esfuerzo:** +2 PS

### GLAMEOW
- **Niveles:** -
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 431
- **Probabilidad:** -
- **Esfuerzo:** +1 Velocidad

### CHATOT
- **Niveles:** -
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 441
- **Probabilidad:** 20% alba y día
- **Esfuerzo:** +1 Att

### CHATOT
- **Niveles:** 28 a 30
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 441
- **Probabilidad:** 20% alba y día
- **Esfuerzo:** +1 Att

### DITTO
- **Niveles:** -
- **Método:** Pokéradar
- **Dex:** 132
- **Probabilidad:** -
- **Esfuerzo:** +1 PS

### VOLTORB
- **Niveles:** 28 a 29
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 100
- **Probabilidad:** 40% alba día y noche
- **Esfuerzo:** +1 Velocidad

## Isla Hierro Piso B3

### GOLBAT
- **Niveles:** 31 a 33
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 42
- **Probabilidad:** 20% alba día y noche
- **Esfuerzo:** +2 Velocidad

### GEODUDE
- **Niveles:** -
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 74
- **Probabilidad:** -
- **Esfuerzo:** +1 Defensa

### GRAVELER
- **Niveles:** 31 a 34
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 75
- **Probabilidad:** 50% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +2 Defensa

### ONIX
- **Niveles:** -
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 95
- **Probabilidad:** -
- **Esfuerzo:** +1 Defensa

### STEELIX
- **Niveles:** 32 a 35
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 208
- **Probabilidad:** 30% alba día y noche
- **Esfuerzo:** +2 Defensa

### REGISTEEL
- **Niveles:** 30
- **Método:** Aparición especial
- **Dex:** 379
- **Probabilidad:** Con Regigigas promocional
- **Esfuerzo:** +2 Defensa, +1 Sp Defensa

### SABLEYE
- **Niveles:** 31 a 32
- **Método:** GBA
- **Dex:** 302
- **Probabilidad:** 8% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +1 Att +1 Defensa

### MAWILE
- **Niveles:** 31 a 32
- **Método:** GBA
- **Dex:** 303
- **Probabilidad:** 8% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +1 Att +1Defensa

## Lago Valor

### PSYDUCK
- **Niveles:** 38 a 39
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 54
- **Probabilidad:** 15% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +1 SP Att

### GOLDUCK
- **Niveles:** 40 a 41
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 55
- **Probabilidad:** 15% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +2 SP Att

### NOCTOWL
- **Niveles:** -
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 164
- **Probabilidad:** -
- **Esfuerzo:** +2 PS

### STARAVIA
- **Niveles:** 38 a 40
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 397
- **Probabilidad:** 35% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +2 Velocidad

### BIBAREL
- **Niveles:** 39 a 41
- **Método:** Pokéradar
- **Dex:** 132
- **Probabilidad:** 35% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +2 Att.

### CHINGLING
- **Niveles:** -
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 433
- **Probabilidad:** -
- **Esfuerzo:** +1 Sp Ataque

### AZELF
- **Niveles:** 50
- **Método:** Aparicion especial
- **Dex:** 482
- **Probabilidad:** Cueva Valor
- **Esfuerzo:** +2 Ataque +1 Sp Ataque

## Lago Veraz

### STARLY
- **Niveles:** 2 a 4
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 396
- **Probabilidad:** 50% alba día y noche
- **Esfuerzo:** +1 Velocidad

### BIDOOF
- **Niveles:** 2 a 4
- **Método:** Hierba
- **Dex:** 399
- **Probabilidad:** 50% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +1 PS

### WOBBUFFET
- **Niveles:** 4
- **Método:** Pokéradar
- **Dex:** 202
- **Probabilidad:** 22% alba, día y noche
- **Esfuerzo:** +2 PS

# LOS ENTRENADORES

**No podían faltar a la cita. Son los entrenadores que veréis, con los que combatiréis (o no) y que os ganarán (o no) a lo largo del paso a paso por el que nos vaya llevando la guía.**

## Ruta 218

### PESCADOR MIGUEL

- **Pokémon:** Gyarados
- **Nivel:** 33
- **Esfuerzo:** +2 Att.
- **Buscapelea:** Nv. 33 y 51

- **Pokémon:** Octillery
- **Nivel:** 51
- **Esfuerzo:** +1 Att. +1 SP Att.
- **Buscapelea:** Nv. 51

### PESCADOR LUCAS

- **Pokémon:** Remoraid
- **Nivel:** 29, 30, 31
- **Esfuerzo:** +1 SP Att.
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Gyarados
- **Nivel:** 31
- **Esfuerzo:** +2 Att.
- **Buscapelea:** -

### MARINERO VLADIMIR

- **Pokémon:** Mantyke
- **Nivel:** 32
- **Esfuerzo:** +1 SP Defensa
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Machoke
- **Nivel:** 34
- **Esfuerzo:** +2 Att.
- **Buscapelea:** -

### GUITARRISTA TRICIO

- **Pokémon:** Kricketune
- **Nivel:** 33
- **Esfuerzo:** +2 Att.
- **Buscapelea:** Nv. 52

- **Pokémon:** Magnemite
- **Nivel:** 33
- **Esfuerzo:** +1 SP Att.
- **Buscapelea:** Nv. 52

## Ciudad Canal

### KARATEKA GAB

- **Pokémon:** Steelix
- **Nivel:** 38
- **Esfuerzo:** +2 Defensa
- **Buscapelea:** -

### OBRERO GUILLERMO

- **Pokémon:** Magnemite
- **Nivel:** 37
- **Esfuerzo:** +1 SP Att.
- **Buscapelea:** -

### OBRERO AUXO

- **Pokémon:** Magnemite
- **Nivel:** 34
- **Esfuerzo:** +1 SP Att.
- **Buscapelea:** -

### ENTRE. GUAY AUGUSTO

- **Pokémon:** Scizor
- **Nivel:** 40
- **Esfuerzo:** +2 Att.
- **Buscapelea:** -

### OBRERO GERARDO

- **Pokémon:** Magnemite
- **Nivel:** 35
- **Esfuerzo:** +1 SP Att.
- **Buscapelea:** -

### KARATEKA LUPAHE

- **Pokémon:** Steelix
- **Nivel:** 35 y 37
- **Esfuerzo:** +2 Defensa
- **Buscapelea:** -

### ENTRE. GUAY CORO

- **Pokémon:** Bronzor
- **Nivel:** 26
- **Esfuerzo:** +1 Defensa
- **Buscapelea:** -

### LÍDER ACERÓN

- **Pokémon:** Magneton
- **Nivel:** 37
- **Esfuerzo:** +2 SP Att.
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Steelix
- **Nivel:** 38
- **Esfuerzo:** +2 Defensa
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Bastiodon
- **Nivel:** 41
- **Esfuerzo:** +2 Defensa
- **Buscapelea:** -

## Isla Hierro

### CAMPISTA LORIÉN

- **Pokémon:** Aipom
- **Nivel:** 34
- **Esfuerzo:** +1 Velocidad
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Floatzel
- **Nivel:** 36
- **Esfuerzo:** +2 Velocidad
- **Buscapelea:** -

### DOMINGUERA DORIS

- **Pokémon:** Raichu
- **Nivel:** 37
- **Esfuerzo:** +3 Velocidad
- **Buscapelea:** -

### OBRERO KEIGO

- **Pokémon:** Magnemite
- **Nivel:** 34 y 36
- **Esfuerzo:** +1 SP Att
- **Buscapelea:** Nv. 48, 64

### OBRERO BERNARDO

- **Pokémon:** Steelix
- **Nivel:** 37
- **Esfuerzo:** +2 Defensa
- **Buscapelea:** Nv. 37

### MONTAÑERO TOMI

- **Pokémon:** Nosepass
- **Nivel:** 35
- **Esfuerzo:** +1 Defensa
- **Buscapelea:** Nv. 35

- **Pokémon:** Onix
- **Nivel:** 33
- **Esfuerzo:** +1 Defensa
- **Buscapelea:** Nv. 33

- **Pokémon:** Steelix
- **Nivel:** 34
- **Esfuerzo:** +2 Defensa
- **Buscapelea:** -

### RECLUTA GALAXIA

- **Pokémon:** Glameow
- **Nivel:** 34
- **Esfuerzo:** +1 Velocidad
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Croagunk
- **Nivel:** 34
- **Esfuerzo:** +1 Att.
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Stunky
- **Nivel:** 34
- **Esfuerzo:** +1 Velocidad
- **Buscapelea:** -

### RECLUTA GALAXIA

- **Pokémon:** Glameow
- **Nivel:** 34
- **Esfuerzo:** +1 Att.
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Croagunk
- **Nivel:** 34
- **Esfuerzo:** +1 Att.
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Stunky
- **Nivel:** 34
- **Esfuerzo:** +1 Velocidad
- **Buscapelea:** -

### RECLUTA GALAXIA

- **Pokémon:** Glameow
- **Nivel:** 34
- **Esfuerzo:** +1 Velocidad
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Croagunk
- **Nivel:** 34
- **Esfuerzo:** +1 Att.
- **Buscapelea:** -

- **Pokémon:** Stunky
- **Nivel:** 34
- **Esfuerzo:** +1 Velocidad
- **Buscapelea:** -

# EL PROFESOR OAK TE RESPONDE

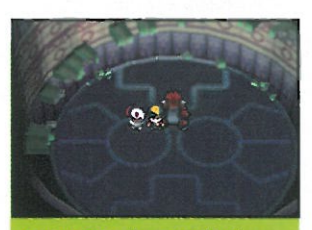
**El fenómeno Oro y Plata, corazón y Alma, ha estallado definitivamente. Aunque aún falta bastante tiempo para que lleguen aquí ambos juegos (de hecho, el próximo en aterrizar será la tercera entrega de Mundo Misterioso), ya sois muchos los entrenadores que preguntáis a Oak por características del juego. Como avance no está mal, pero mejor esperar a que salga, ¿no?**

## Mew ilegal

Hola Profesor, me llamo Javier y soy un gran fan tanto de Pokémon como de su Consultorio. Me gustaría que me respondiese a dos preguntas que llevo varios meses haciéndome:

1.- En las nuevas ediciones Oro Corazón y Plata Alma, ¿se podrá capturar a Arceus juntando en un mismo cartucho a Palkia y Dialga, y a Rayquaza haciendo lo mismo con Kyogre y Groudon sin necesidad de ningún evento en ninguno de los dos casos? Y si necesitase un evento para conseguir a Arceus pero solo lo hiciesen en Japón, ¿cómo podría conseguirlo?

En Japón se ha repartido hace poco un Arceus muy especial. Si llevas a este Arceus a las nuevas Ediciones podrás acceder a una nueva zona donde conseguir a Palkia, Dialga o Giratina al nivel 1 y con un movimiento especial. Por otro lado, se puede conseguir a Kyogre o Groudon en cada una de las nuevas ediciones, y teniendo a ambos se puede capturar a Rayquaza. Todo lo que no sea esto, no es verdad.



GROUDON sale en la Edición SoulSilver una ves obtengas la Rojoesfera del Sr. Pokémon tras conseguir la PokéDex Nacional.

2.- He conseguido un Mew (de Japón) por intercambio en la GTS al nivel 12. Hasta ahí todo bien. Pero el otro día revisando sus características me di cuenta de que ponía que había sido conseguido en el nivel 50 y estaba capturado con una Gloria Ball. Supongo que será falso y me gustaría que me dijera si puede estropear mi juego. Le ruego que me conteste ya que no sé qué hacer con el Mew y tengo miedo de que le pueda pasar algo al juego. Gracias.

Ese Mew ha sido alterado externamente y posiblemente sea falso. En teoría es posible tener un Mew japonés capturado a nivel 50 y en Gloria Ball: se trata de un Mew repartido en un evento japonés en verano de 2007. Lo que pasa es que al tener la Cinta Clásica, un Mew auténtico no debería poder ser puesto normalmente en el GTS. Lo que desde luego ha sido modificado es el nivel, porque los Pokémon no decrecen.

El hecho de que un Pokémon haya sido alterado no pone necesariamente en riesgo tu partida. Sólo las alteraciones más graves podrían llegar a hacerlo, y no es el caso. Eso sí, no intentes meterlo en el GTS porque podrías resultar expulsado.

*Javier Jiménez*
*e-mail*

## Las Tablas misteriosas

Hola soy Luis es la primera vez que escribo. Tengo unas preguntas sobre Pokémon Platino y Pokémon Oro Corazón y Plata Alma:

1.- ¿A qué nivel evoluciona Rhydon?

Rhydon no evoluciona por nivel. Para evolucionarlo, debes equiparle el objeto Protector e intercambiarlo con un amigo. Este objeto está en la Isla Hierro.

2.- ¿Dónde se encuentra Electrizador?

El Electrizador se consigue junto a un molino del Valle Eólico; necesitas un Pokémon con Surf para poder hacerte con él

3.- ¿Dónde se encuentran las tablas?

Todas las tablas se pueden

**TABLAS EN POKéMON PLATINO**

| Nombre | Dónde se encuentra |
|---|---|
| Tabla Acero | Isla Hierro, en un cráter |
| Tabla Bicho | Bosque Vetusto |
| Tabla Cielo | Salida de Calle Victoria |
| Tabla Draco | Ciudad Vetusta, junto la estatua |
| Tabla Fuerte | Ruta 215, a la mitad |
| Tabla Helada | Ruta 217, en una casa |
| Tabla Pradal | Ruta 210, sube la cascada |
| Tabla Llama | Montaña Dura, cueva grande |
| Tabla Mental | Ruinas Sosiego, al final |
| Tabla Oscura | Vieja Mansión |
| Tabla Pétrea | M. Corona, tras la cascada |
| Tabla Terrax | Puerta Pirita, con Surf y Fuerza |
| Tabla Terror | Plaza Amistad |
| Tabla Trueno | Ciudad Marina, junto al faro |
| Tabla Tóxica | Gran Pantano, al noreste |
| Tabla Linfa | Ruta 220 |

conseguir excavando en el Subsuelo, pero te dejo este cuadro (en la página de al lado) para que sepas exactamente dónde buscar. Ten en cuenta que muchas están escondidas y deberás usar el Zahorí del Poké-Reloj.

Además, he oído que un Montañero anda tras ellas... Si lo encuentras te dará una Tabla Llama y te explicará la historia detrás de estos objetos. Suena misterioso...

4.- ¿Cuáles son los mejores Pokémon (dime los 12 primeros)? ¿Y los mejores ataques?
Los Pokémon no son buenos por sí solos: depende de lo que su entrenador haga con ellos. Lo mismo te puede valor para los movimientos. Dependerá de cómo los utilices.

5.- ¿Dónde se encuentra la llave de Rotom?
Nintendo estuvo repartiéndola a través de la CWF como Regalo Misterioso hace unos meses. Lamentablemente, por ahora será imposible obtenerla.

6.- ¿Cuándo saldrán al mercado Pokémon Plata Alma y Oro Corazón?
Pues ya puedo confirmarte que las Ediciones HeartGold y SoulSilver saldrán la próxima primavera de 2010, pero lo cierto es que todavía no hay una fecha concreta.

7.- ¿A qué nivel evoluciona Tyrogue?
Tyrogue evoluciona al nivel 20. Si su Defensa es mayor que su Ataque, evolucionará en Hitmonchan; si su Defensa es menor que su Ataque, en Hitmonlee; y si ambas estadísticas son iguales, evoluciona en Hitmontop.

8.- ¿Cuándo se hará un Moviplaya de la Flauta Azur y de la Cepo Ball?
Aún no se sabe si habrá Moviplaya 2010. De hacerse, lo más probable es que repartan a Arceus directamente (es nuestra apuesta). En cuanto a las Cepo Ball, hace tiempo que pasaron de moda.

***Luis***
*e-mail*

## El poder de los Regis

**Hola me llamo Carlos Oettel, tengo 10 años y soy de Madrid. Es la primera vez que os escribo y me gustaría que me contestarais a unas preguntas sobre Platino:**

1.- En Internet he visto que se podía conseguir a Regice, Regirock y Registeel. Regice se encuentra en las profundidades de Monte Corona, Registeel en la Isla Hierro y Regirock en una cueva de la Ruta 228 tras vencer al Alto Mando. Pero al entrar en las cuevas no hay nada, ¿me podríais decir qué puedo hacer para que aparezcan?
Para que los Regis aparezcan en esas cuevas debes llevar al Regigigas promocional de nivel 100 que Nintendo ha estado repartiendo este verano en numerosas playas españolas. Con él en el equipo, unas misteriosas ruinas se activarán y aparecerán los Regis.


SALA DE REGICE. La sala secreta del norte de Monte Corona presentará este aspecto si llevas contigo al Regigigas promocional de Nintendo.

2.- En la Mansión Pokémon del Sr. Fortuny, en el pasillo de la derecha, hay una puerta que tapa una criada, ¿me podríais decir cómo entrar y qué hay allí?
Hay un jardín lleno de Mew y Celebi salvajes al nivel 100... Es broma, detrás de esa puerta no hay absolutamente nada, ya lo he dicho muchas veces.

***Carlos Oettel***
*e-mail*

## En el Monte Corona

**Hola Profesor, Me llamo Pablo, tengo 10 años y es la primera vez que escribo. Me gusta mucho la revista y la leo desde el número 20. Tengo algunas dudas sobre Perla y Platino y me gustaría que las resolvieras. ¡Muchas gracias!**

1.- ¿Cómo evoluciona Magneton a Magnezone en Pokémon Perla?
Lo que tienes que hacer es ponerte a entrenar dentro de Monte Corona y subirle un nivel. El Monte Corona posee un magnetismo especial que le hará evolucionar. Lo mismo le ocurre a Nosepass.

**PARA QUE LOS REGIS APAREZCAN EN LAS CUEVAS, DEBES LLEVAR AL REGIGIGAS DE NIVEL 100 QUE NINTENDO HA REPARTIDO ESTE VERANO EN NUMEROSAS PLAYAS**

2.- En Pokémon Platino se puede conseguir a Giratina en el Monte Corona. Mi primo dice que si lo debilitas en el Mundo Distorsión se regenera en la Cueva Retorno con la forma Origen, ¿es verdad?
Sí, es verdad. Saldrá al nivel 47, el mismo que en el Mundo Distorsión. También ocurre con otros Pokémon legendarios, aunque este caso es especial porque su localización cambia.

3.- En Pokémon Perla, ¿se puede conseguir a Shaymin sin ningún evento Moviplaya?
En las Ediciones Diamante y Perla muy posiblemente ya no se pueda conseguir a Shaymin salvo a través de intercambio. En la Edición Platino es probable que se celebre un evento por la CWF de Nintendo que permita su captura.

4.- Me he enterado por una revista anterior que Regigigas en Pokémon Platino está al nivel 1, ¿se consigue tan fácilmente como los Pokémon salvajes normales?
La dificultad de captura de un Pokémon depende de varios factores: el porcentaje de PS que le quede, el estado alterado, su rareza, y la potencia de la Poké Ball utilizada. Fíjate en que he dicho porcentaje de PS y no PS, por lo que no depende del nivel.

Al igual que Mesprit, Regigigas forma parte del grupo de Pokémon más difíciles de capturar. Usa Falsotortazo para dejarle con 1 PS, duérmelo y usa una Ocaso Ball. Aunque dado su nivel te será fácil hacer esto, paradójicamente un Pokémon al nivel 1 con un PS tiene más porcentaje de PS restantes que uno de nivel 100, por lo que te será más difícil de capturar.

5.- ¿Cómo consigo pasar al edificio de la Zona Descanso en que te piden que consigas muchas Cintas? ¿Qué hay dentro?
Para entrar debes tener al menos 10 Cintas entre todos los Pokémon de tu equipo. Dentro podrás comprar unas Cintas realmente caras, ¡de incluso 999.999 Pokés! También puedes hacer que un Pokémon de tu equipo reciba un agradable masaje que incremente su Felicidad.

6.- ¿Cuándo van a sacar el juego de Oro y Plata en España? ¿Van a incluir Pokémon nuevos para estos juegos?
Ya está respondido. No habrá nuevas especies de Pokémon.

***Jose Ramón***
*e-mail*

## Aves Legendarias

**Hola, soy Alejandro Berraquero y tengo 11 años y muchas dudas, que le agradecería que me aclarase:**

1.- He oído el rumor de que Zapdos, Moltres y Articuno están en Pokémon Platino. Si es así ¿cómo se encuentran? ¿y Palkia?, ¿y Dialga?
Una vez tengas la PokéDex Nacional, visita al Profesor Oak en Ciudad Vetusta y éste te hablará sobre las tres aves legendarias. A

partir de ese momento Articuno, Zapdos y Moltres empezarán a merodear por todo Sinnoh, igual que Mesprit y Cresselia.

Para encontrar a Palkia y Dialga debes primero derrotar al Equipo Galaxia en Monte Corona. Luego




**HABLA CONMIGO**, *es decir, con Oak, una vez tengas la PokéDex Nacional para que las aves legendarias empiecen a merodear por Sinnoh.*

debes encontrar la Diamansfera y la Lustresfera tras la cascada que hay en la cueva superior del Monte Corona (la que está entre las dos zonas nevadas). Ahora puedes hablar con la abuela de Cintia en Pueblo Caelestis. Finalmente vuelve a Columna Lanza con estos objetos para que aparezcan ambos legendarios. Sólo sale uno a la vez, por lo que tras capturar a uno, sal de ahí y vuelve a entrar para ir a por el otro.

2.- ¿Dónde se consiguen las tablas?, ¿y la Piedra Día?

Lo primero ya lo he contestado. Hay una Piedra Día en Isla Hierro y otra en la Ruta 228.

3.- ¿Podrías poner las imágenes de Charizard y Rayquaza shinies?

Las tienes en este cuadro.



**SHINIES NEGROS.** *Algunos Pokémon presentan unas grandes diferencias en su versión shiny. Charizard y Rayquaza son de color negro.*

4.- ¿Con qué Pokémon se puede cruzar (mediante crianza) a un Spiritomb?

Siempre que sea hembra, tu Spiritomb puede tener crías Spiritomb con Grimer, Gastly, Koffing, Misdreavus, Wobbuffet, Slugma, Ralts, Gulpin, Castform, Banette, Duskull, Chimecho, Shellos, y Drifloon. Estos Pokémon deben ser machos necesariamente, y también son compatibles sus evoluciones. Por supuesto, también puede criar con otro Spiritomb de sexo contrario y con Ditto.

5.- En la anterior revista puso los datos más relevantes de Garchomp y ambos Shaymin, y en una casilla ponía Mov. Huevo y debajo, una lista de ataques. ¿Cómo es eso? ¿Es que a los huevos se les puede equipar MT's? ¿Podrías poner eso mismo con Arceus, Darkrai y Elekid?

Los movimientos huevo no son MT's. Se trata de movimientos que una especie Pokémon no puede aprender normalmente por nivel y que sin embargo aprende mediante crianza. Para que lo aprenda basta con que su padre conozca el movimiento cuando el Huevo es generado.

Lo mejor es ponerte un ejemplo: Misdreavus aprende Divide Dolor al nivel 28, y es el único Pokémon que lo aprende por nivel. Si pones a un Misdreavus macho con Divide Dolor a criar con un Spiritomb hembra, la cría Spiritomb que nazca conocerá el movimiento Divide Dolor. Se trata de uno de los movimientos huevo de Spiritomb.

Como los Pokémon legendarios no pueden criar, no tienen movimientos huevo. Pero te dejo las fichas de Electivire (evolución de Elekid) y de Spiritomb en su lugar.

***Alejandro***
*e-mail*

**FICHA DE ELECTIVIRE**

| Por Nivel | Tutor Platino | Mov. Huevo | Otros Datos | Max Status |
|---|---|---|---|---|
| 1 Puño Fuego | Puño Fuego | Golpe Kárate | Habilidad: Electromotor (inmune a los ataques tipo Eléctrico. Si un ataque tipo Eléctrico le golpea, aumenta su Velocidad en un nivel.) | PS: 354<br>Ataque: 379<br>Defensa: 256<br>Velocidad: 317<br>At.Especial: 317<br>Df.Especial: 295 |
| 1 Ataque Rápido | Puño Hielo | Barrera | | |
| 1 Malicioso | Puño Trueno | Patada Giro | | |
| 7 Impactrueno | Refuerzo | Meditación | | |
| 10 Patada Baja | Levitón | Tajo Cruzado | | |
| 16 Rapidez | Ronquido | Puño Fuego | Obtención: Evoluciona de Electabuzz si lo cambias con Electrizador equipado. | |
| 19 Onda Voltio | Rapidez | Puño Hielo | | |
| 25 Pantalla Luz | Bofetón Lodo | Puñodinámico | | |
| 28 Puño Trueno | Doble Rayo | Cosquillas | | |
| 37 Chispazo | | | | |
| 43 Rayo | | | | |
| 52 Chirrido | | | Tipo: Eléctrico (débil a Tierra y resistente a Volador, Acero y Eléctrico). | |
| 58 Trueno | | | | |
| 67 Giga Impacto | | | | |

**FICHA DE SPIRITOMB**

| Por Nivel | Tutor Platino | Mov. Huevo | Otros Datos | Max Status |
|---|---|---|---|---|
| 1 Maldición | Viento Hielo | Mismodestino | Habilidad: Presión (todo movimiento que el rival use contra él, verá reducido su PP en 2.) | PS: 420<br>Ataque: 394<br>Defensa: 317<br>Velocidad: 333<br>At.Especial: 284<br>Df.Especial: 295 |
| 1 Persecución | Vien. Aciago | Divide Dolor | | |
| 1 Rayo Confuso | Golpe Bajo | Pantallahumo | | |
| 1 Rencor | Truco | Cerca | | |
| 1 Sombra Vil | Ronquido | Rabia | Obtención: Deposita la P. Espíritu en las ruinas de la Torre Sagrada (Ruta 209). Luego habla con 32 amigos en el Subsuelo (distintos o el mismo). Cuando lo hayas hecho, vuelve a las ruinas y te encontrarás un Spiritomb salvaje al nivel 25. | |
| 7 Finta | Rencor | Sombra Vil | | |
| 13 Hipnosis | | | | |
| 19 Comesueños | | | | |
| 25 Vien. Aciago | | | | |
| 31 Golpe Bajo | | | | |
| 37 Maquinación | | | | |
| 43 Legado | | | Tipo: Fantasma/Siniestro (resistente al tipo Veneno e inmune a los tipos Normal, Lucha y Psíquico. No tiene debilidades). | |
| 49 Pulso Umbrío | | | | |




# Un formidable equipo para Pokémon Platino

**El equipo que ha enviado Daniel le ha gustado tanto a nuestro profesor, que lo ha puntado con un 9.5. Notaza.**

Hola Prof. Oak, me llamo Daniel, tengo 14 años y mi color favorito es el verde, me gustaría que evaluara este equipo de Platino a ver qué le parece. Los tengo entrenados con Puntos de Esfuerzo y están todos al 100.

***Daniel**, e-mail*

| | INFERNAPE | BRELOOM | GLISCOR | STARMIE | PORYGON Z | LUCARIO |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Habilidad | Mar Llamas | Antídoto | Corte Fuerte | Cura Natural | Descarga | Foco Interno |
| Objeto | Banda Focus | Toxisfera | Restos/Baya Rimoya | Vidasfera | Pañuelo Elegido | Vidasfera |
| Naturaleza | Ingenua | Firme | Alegre | Miedosa | Miedosa | Firme |
| PE | 64 Ataque, 252 Ataque Esp., 192 Velocidad | 44 PS, 252 Ataque, 212 Velocidad | 252 PS, 40 Ataque, 216 Velocidad | 4 PS, 252 Ataque Especial, 252 Velocidad | 4 Defensa, 252 Ataque Especial, 252 Velocidad | 252 Ataque, 4 Defensa, 252 Velocidad |
| Ataques | Sorpresa, Trampa Rocas, Llamarada y A Bocajarro | Sustituto, Espora, Puño Certero y Bomba Germen | Danza Espada, Respiro, Terremoto y Roca Afilada | Hidrobomba, Rayo, Rayo Hielo, Recuperación | Triataque, Rayo, Rayo Hielo y Poder Oculto (Lucha) | Danza Espada, A Bocajarro, Vel. Extrema y Triturar |

**Hola Daniel. Tu equipo es propio de todo un profesional, y he decidido dejarlo tal cual. Te pongo un 9.5 sobre 10.**

En primer lugar, te recomendaría no entrenar más los Pokémon a nivel 100. Puede sonar revolucionario, pero el metajuego salvo en contadas excepciones es igual de aceptable a nivel 50 en batallas sin cables, mientras que en la CWF de Nintendo puedes "subir" el equipo al nivel 100 automáticamente durante la batalla. Además, así tus equipos podrán ser usados en los torneos oficiales sin problema.

En primer lugar, **Infernape** es un buen líder de equipo: te permite meter Trampa Rocas para dañar a voladores y puede golpear duro a otros líderes con sus dos ataques A Bocajarro y Llamarada. Con Sorpresa puedes adelantarte al rival, el cual si es competitivo seguramente tenga un Pokémon con Banda Focus. Tu Banda Focus te permitirá meter Trampa Rocas y activará la habilidad Mar Llamas. Sin embargo debes temer a Hippowdon y Tyranitar con su tormenta de arena automática, así como a Aerodactyl. Crobat o Lucario son buenos oponentes porque no retrocederán ante Sorpresa.

En segundo lugar, tu **Breloom** hace uso del conocido combo de Sustituto y Puño Certero. Es muy buen combo, pero también predecible, por lo que es casi seguro un cambio del rival a un Pokémon resistente. Combinarlo con Espora es buena idea, aunque tiene el inconveniente de que en muchos torneos no se permite dormir a más de un Pokémon rival a la vez en la batalla. Bomba Germen es un buen complemento contra alguno de los Pokémon que salgan a resistir el Puño Certero, como Slowbro, aunque quizá un anti-Volador como Roca Afilada te fuera bien.

**Gliscor** es un gran tanque físico. Gracias a la Danza Espada puedes incrementar su Ataque, para luego golpear con Terremoto y Roca Afilada, y aún así es capaz de resistir golpes. Veo que dejas el objeto sin concretar: Restos es siempre útil para recuperar PS, pero la Baya Rimoya sorprenderá al rival que pretenda debilitarle con un flojo ataque de tipo Hielo. Sin embargo, Skarmory, Hippowdon y otros muros defensivos le pondrán en un aprieto, por lo que contra ellos deberás usar ataques especiales de Starmie o Porygon-Z.

**Starmie** es un gran pegador, y además tiene tres grandes ataques como Hidrobomba, Rayo y Rayo Hielo. El primero es impreciso, así que mejor ponle Surf. Lo combinas además con el objeto Vidasfera, que incrementa la pegada de Starmie a costa de algo de PS cada turno: para eso tiene Recuperación. Otra opción es ponerle Psíquico, pues también recibiría STAB por ser del mismo tipo que Starmie. En ese caso plantéate ponerle Cinta Xperto, que potencia los golpes muy efectivos que seguro tienes.

Por lo que veo, el objetivo de **Porygon-Z** es entrar cuando el oponente ha liquidado a uno de tus Pokémon, y gracias al Pañuelo Elegido tiene mucha Velocidad y puede asestar un duro golpe. Quizá se solapen los movimientos de Starmie (Rayo, Rayo Hielo), pero es importante que pueda golpear a muchos tipos variados de Pokémon. El problema de Porygon-Z es que más le vale acabar con su oponente de un golpe, o acabará pronto con él.

Y por último tienes a **Lucario**. Es algo parecido a Gliscor, pero añade Vel. Extrema contra los Pokémon más veloces y Triturar contra los fantasmas inmunes al resto de sus movimientos. Otras opciones serían Roca Afilada o Puño Hielo, especialmente contra los Pokémon voladores contra los que parte del equipo tiene debilidad.

Para resolver todas tus dudas sobre Pokémon, hazlas llegar a nuestro correo electrónico: nintendoaccion@axelspringer.es En el asunto pon CONSULTORIO DEL PROFESOR OAK

# ZONA Pokémon™

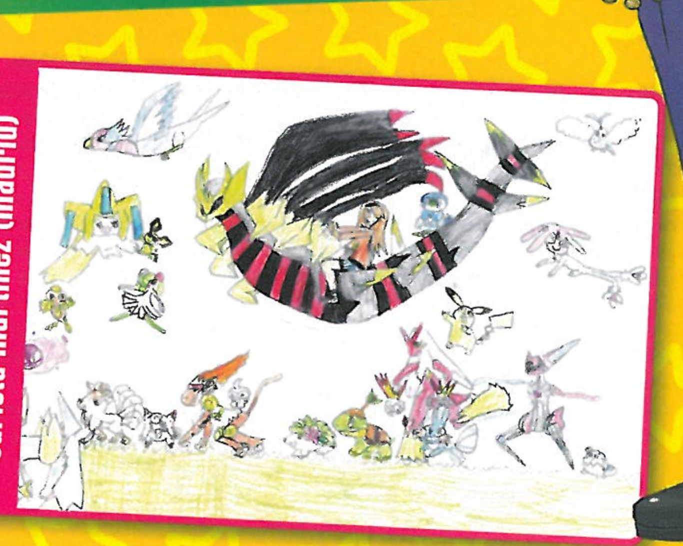
¿Quieres ver tus dibujos publicados?, ¿resolver las actividades más divertidas?, ¿leer los diálogos más originales? ¡Esta es tu sección, entrenador!

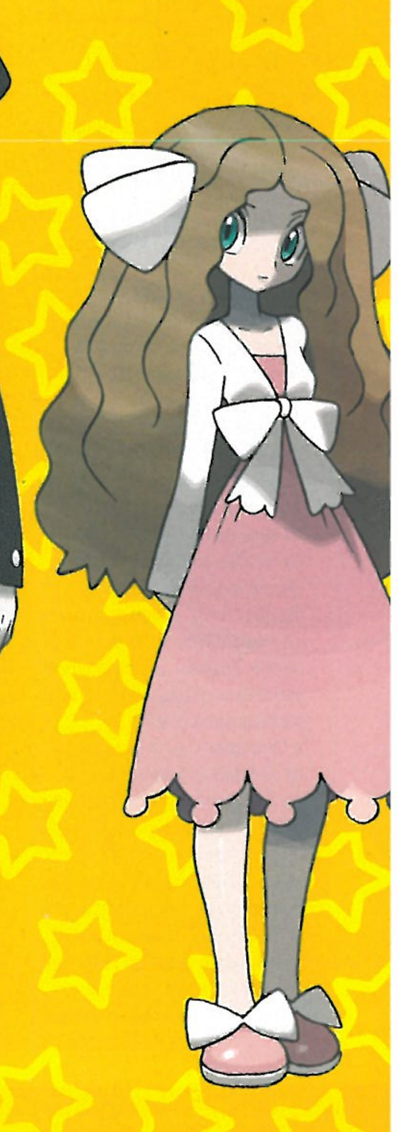


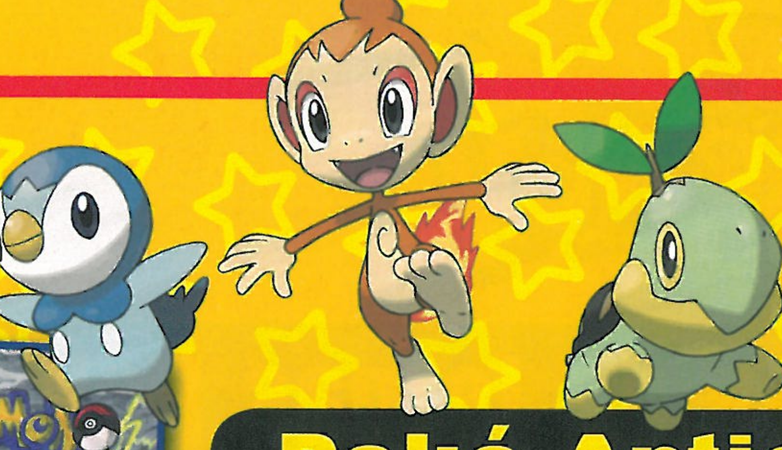
Alberto García Vallejo (Madrid)



Rocio Vargas del Castillo (Sevilla)

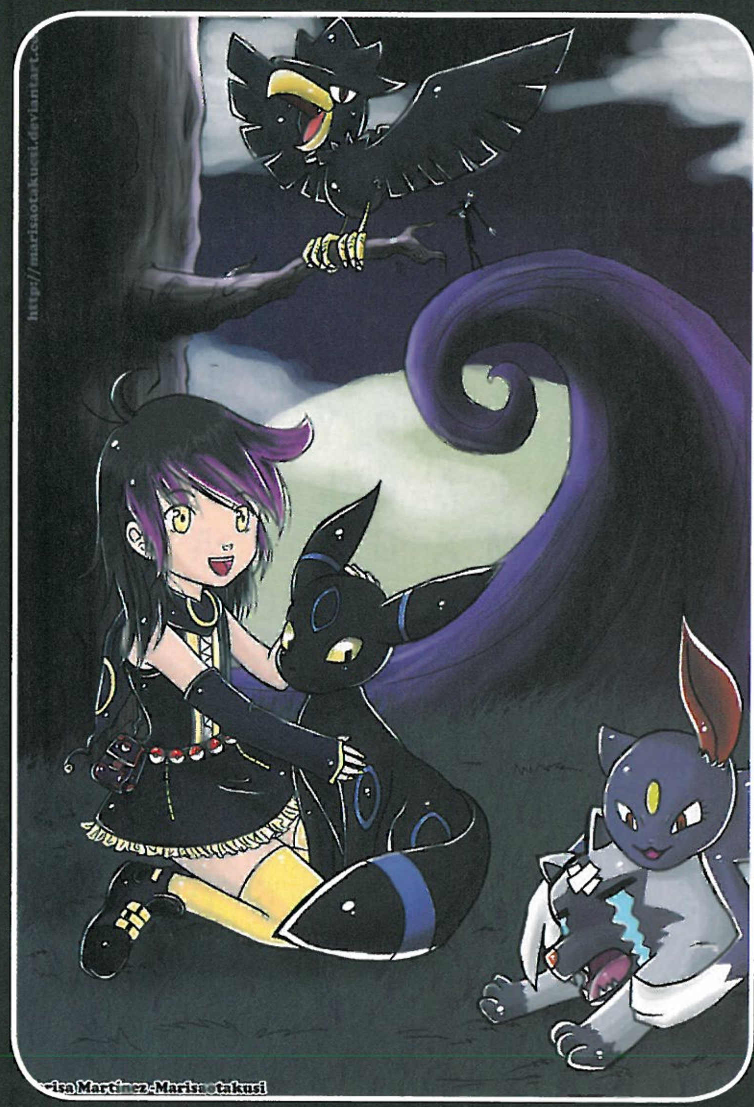

Carlota Martínez (Madrid)





Silvia Patricia Carmona Ruiz (Córdoba)

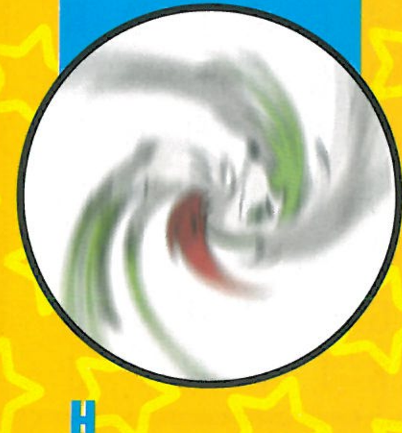
# Poké Artista




**Marisa Martínez Cervantes -alias UMBRE- (Barcelona)**
Esta ilustradora y mangaka (http://marisaotakucsi.deviantart.com) nos envía un genial dibujo en el que aparece su álter ego de entrenadora Pokémon, Umbre, con sus Pokémon Umbreon, Shinny, Murkrow, Poochyena y Sneasel. De fondo, un guiño a 'Pesadilla antes de Navidad'... que en realidad es Ditto con la forma de Jack Skellington.

## PODER PSÍQUICO

**Oak:** –¡Soy un dios! Mirad lo que puedo hacer con la mente. **Jimmy:** –¡AHHHHH! ¡Has distorsionado a ese Pokémon! ¡Cualquiera sabe cuál es! **Mari:** –Yo lo sé. **Jimmy:** Pues dilo. Es muy fácil decir que lo sabes y no decir el nombre. Mira, yo tambien puedo: ¡lo sé! **Oak:** ¡Callad, bellacos! Que los lectores lo adivinen.



H _ _ _ _ _ _ _




# Sopa de letras Pokémon

Los Pokémon molan, vale, pero algunos asustan. Son los de tipo Fantasma, y 10 de ellos se ocultan en esta sopa de letras. ¡Descúbrelos si te atreves!

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| G | A | R | S | U | A | G | A | S | T | L | Y | D | I | C | J | A | G | S |
| B | C | A | J | D | U | A | B | S | A | N | D | O | C | J | H | A | Y | H |
| H | D | J | A | K | A | D | U | A | J | D | A | Y | A | S | H | A | S | U |
| K | D | H | Y | X | B | A | J | D | H | D | R | X | J | A | D | A | T | P |
| D | C | J | A | I | H | D | A | S | U | H | A | J | D | H | A | K | J | P |
| B | A | M | I | S | M | A | G | I | U | S | J | A | S | D | A | J | H | E |
| D | H | A | K | S | D | Y | A | J | H | G | K | D | J | A | H | G | D | T |
| A | G | D | J | A | P | L | I | H | A | P | N | U | L | Z | C | D | M | A |
| M | I | S | M | A | G | P | R | A | H | A | T | D | L | L | O | X | M | C |
| H | R | D | O | D | A | F | E | U | A | J | S | D | Y | L | S | J | C | A |
| S | A | U | R | C | A | S | H | N | D | A | L | R | O | C | A | N | J | S |
| F | T | C | A | B | A | N | E | T | T | E | H | A | J | S | B | X | P | A |
| J | I | Y | T | D | X | B | J | E | S | L | A | J | H | C | A | I | Y | R |
| A | N | S | G | V | W | J | U | R | D | J | A | S | H | G | R | H | A | J |
| S | A | D | J | E | A | S | G | D | H | G | S | D | Y | T | A | Ñ | O | C |
| A | H | H | S | D | N | T | A | S | B | C | A | S | O | Y | A | P | X | K |
| A | M | N | Z | Y | T | G | A | P | O | I | C | M | D | A | Y | G | R | Q |
| J | A | D | H | A | G | D | A | A | S | D | B | H | G | S | D | A | G | H |
| D | H | A | S | M | I | S | D | R | E | A | V | U | S | I | U | N | I | J |

Encuentra los 10 Pokémon de tipo Fantasma.

# Superfans de Pokémon

**Estamos recibiendo cantidad de fotos en las que nos mostráis vuestra pasión por Pokémon. Molan tanto, que las publicaremos todos los meses**

**Daniel Allepuz (Barcelona)**
Pedazo de entrenador Pokémon, todo un maestro del juego de cartas.



**Zaida Burgos (Tarragona)**
Pocas colecciones de objetos Pokémon tan chulas hemos visto. ¡Enhorabuena!





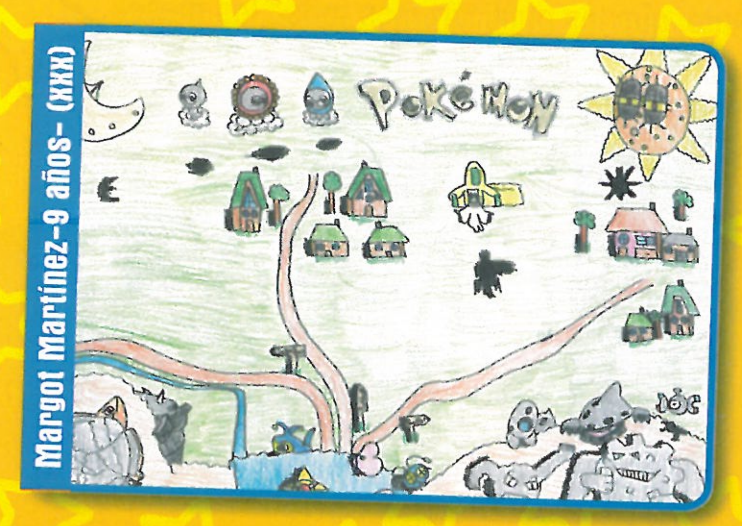


**Mauro Urtí Díaz, 10 años (Asturias)**
Todo un fan Pokémon, muestra el Pikachu que le regalaron... ¡a los dos años!

**Paloma López, 13 años (Lorca, Murcia)**
Otra Pokéfan de primera, como demuestra esta foto.









# Es Pokémon, pero... ¿cuál?

Hemos cogido una pantalla de 5 juegos Pokémon y a ti te toca descubrir cuáles son. Dinos el nombre completo del juego y la consola para la que fue editado. Vale, no es que sea facilísimo, pero estás en la revista de los mayores expertos Pokémon del planeta. Ah, y una pista: hay un juego que no es estrictamente un Pokémon, sino en el que Pikachu es uno de los protagonistas...



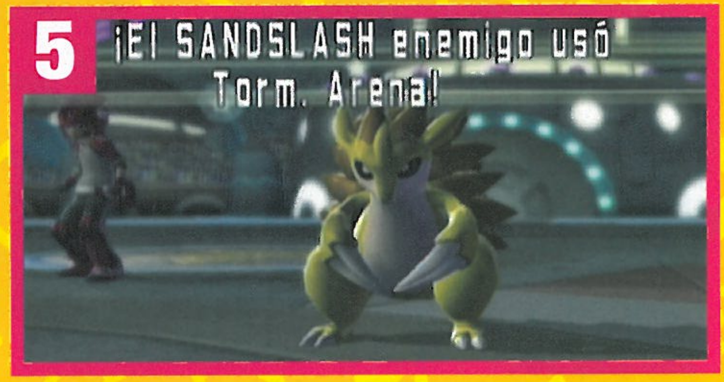












# Poké-inventos

**Estáis que os salís. Los nuevos Pokémon que habéis inventado molan tanto que merecerían salir en un juego.**




**Íñigo Orea, 11 años (Madrid)**
¡Qué forma más chula para uno de los Pokémon con más seguidores!




**Jorge Daniel Moreno Sastres (Madrid)**
Aquí tenéis los Pokémon imaginados por este joven genio.

## ¡Participa!

¿Te mola dibujar Pokémon?, ¿inventártelos?, ¿hacerte fotos disfrazado de Pokémon?, ¡¿disfrazar a tu perro de Pokémon y hacerle fotos?!, ¡¿hacer cualquier cosa que tenga que ver con los Pokémooon?!... Pues mándanos tu dibujo, foto, comentario o lo que tú quieras al correo electrónico de la revista:

**nintendoaccion@axelspringer.es**

**En el asunto escribe:**
**ZONA POKEMON**

## Soluciones pasatiempos

**Es Pokémon, pero...**
1. Super Smach Bros. Brawl (Wii)
2. Pokémon Mundo Misterioso (DS)
3. Pokémon Link (DS)
4. Pokémon Perla y Diamante/ Platino (DS)
5. Pokémon Batte Revolution (Wii)



**Sopa de letras**



**Poder Psíquico**
Shaymin







# ¡UN EXTRAORDINARIO NUEVO MUNDO LLENO DE AVENTURAS Y POKéMON LEGENDARIOS!



Entra en un misterioso mundo nuevo donde las reglas del tiempo y el espacio han cambiado. ¡Prepárate para conocer a varios Pokémon Legendarios!




Tendré un cara a cara con los míticos Pokémon Legendarios. ¡Incluso con el increíble Giratina!

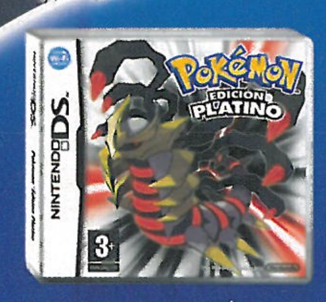


Demostraré mis habilidades en un test definitivo contra los mejores entrenadores en el Frente de Batalla.



Puedo acceder a minijuegos en la Plaza Pokémon y jugar con mis amigos y otros usuarios desde cualquier lugar del mundo, a través de la conexión Wi-Fi de Nintendo.

## ¡MANTENTE FIRME Y TRIUNFA EN EL FRENTE DE BATALLA!




# Pokémon EDICIÓN PLATINO



NINTENDO DS

The Pokémon Company

www.pokemon-platino.es